

⑬ 実用新案公報 (Y 2)

平 1-15416

⑮ Int. Cl.⁴
A 63 F 9/22

識別記号 庁内整理番号
A-8403-2C
B-8403-2C

⑯ 公告 平成 1 年 (1989) 5 月 9 日

(全 7 頁)

⑰ 考案の名称 電子ゲーム盤

⑱ 実 願 昭 57-113374

⑲ 公 開 昭 59-19188

⑳ 出 願 昭 57 (1982) 7 月 28 日

㉑ 昭 59 (1984) 2 月 6 日

㉒ 考 案 者 門 田 音 松 東京都千代田区平河町 2 丁目 5 番 3 号 タイタービルディング・パシフィック工業株式会社内

㉓ 出 願 人 株式会社タイター 東京都千代田区平河町 2 丁目 5 番 3 号 タイタービルディング

㉔ 代 理 人 弁理士 最上 正太郎

㉕ 審 査 官 神 悦 彦

㉖ 参 考 文 献 実 開 昭 49-77824 (J P, U)

1

⑰ 実用新案登録請求の範囲

- 1 薄板状の小型の筐体にゲームのため操作されるスイッチと、ゲームの進行に応じ所定のパターンを表示する液晶表示画面と、所定のプログラムに従い上記スイッチの操作に応動して液晶表示画面の表示を制御する演算回路とを設けて成るゲーム盤と、上記液晶表示画面のパターンと同一のパターンを表示し得る大型の外部表示盤と、上記演算回路の出力に応動して外部表示盤の表示画面をゲーム盤の液晶表示画面と同様に制御し得る駆動回路とから成る電子ゲーム盤。
- 2 上記外部表示盤が格子状の仕切板を設けて小室に区分され、各小室内にはランプを設けてなる本体部と、一面に液晶表示画面と同様なパターンが描かれ上記本体部に着脱自在な半透明板とから成り、駆動回路が液晶表示盤に表示されたパターンに対応するランプを点滅する回路である実用新案登録請求の範囲第 1 項記載の電子ゲーム盤。
- 3 上記外部表示盤の表示素子が LED である実用新案登録請求の範囲第 1 項記載の電子ゲーム盤。
- 4 上記外部表示盤の表示素子が液晶である実用新案登録請求の範囲第 1 項記載の電子ゲーム盤。

2

考案の詳細な説明

本考案は電子ゲーム盤、特に薄板状の小型の筐体にゲームのため操作されるスイッチと、ゲームの進行に応じ所定のパターンを表示する液晶表示画面と、所定のプログラムに従い上記スイッチの操作に応動して液晶表示画面の表示を制御する演算回路から成るゲーム盤に関する。

変化に富んだこの種のゲームを楽しむことができ、且つ時計の役割をも果す電子ゲーム盤は、子供は勿論のこと大人の間にも広く普及している。

而して、電子ゲーム盤は小型軽量であると共にゲーム内容が変化に富んでいるので面白いものであるが、然しながら、従来の電子ゲーム盤は、小さな表示画面に表示されたゲームの進行状態を見ながら、ゲーム操作スイッチを操作し、ゲームを進行させて行くものであつた。従つて、ゲームの内容がいかに面白いものであつたとしても、大勢で楽しむことはできなかった。

本考案は叙上の観点に立つて成されたものであつて、その目的とするところは、従来の電子ゲーム盤と同様に電車やバスの中、またはその待ち時間等にポケットやハンドバックから取り出して、ゲームを手軽に楽しむことができるのは勿論のこと、室内において上記電子ゲーム盤を楽しむ時には、第三者もそのゲームの進展状況を見ることが可能な外部表示盤を室内に設け、上記外部表示盤

の表示画面にゲームを拡大してディスプレイさせつつ、操作スイッチを操作し、家族または友人達と大勢でゲームを楽しむことも可能な電子ゲーム盤を提供しようとするものである。

而して、叙上の目的は、電子ゲーム盤に上記電子ゲーム盤の表示画面にディスプレイせしめられたゲームを拡大して写し出す外部表示盤に接続するための接続端子を設けることによつて達成される。

即ち、上記接続端子を通じてゲーム信号を外部表示盤に伝達し、上記電子ゲーム盤に写し出されているゲーム内容と同様なゲームを上記外部表示盤の表示画面に拡大して写し出そうというものである。

以下、図面により本考案の詳細を具体的に説明する。

第1図は本考案にかかる電子ゲーム盤の一実施例を示す説明図、第2図は本考案にかかる電子ゲーム盤を外部表示盤に接続した状態を示す説明図、第3図は外部表示盤の縦方向断面図、第4図は外部表示盤の表示画面部分の拡大説明図、第5図は電子ゲーム盤と外部表示盤の接続時の回路構成を示す説明図である。

まず最初に、第1図および第2図について説明する。

第1図中、1は電子ゲーム盤本体、2は液晶表示画面、3および4はゲーム操作スイッチ、5はゲームを行う時切り換える切り換えスイッチ、6および7はゲーム選択スイッチ、8は外部表示盤に接続するための外部表示盤接続端子、9は接続コード、10は外部表示盤、11はその表示画面、12はメインスイッチ、13および14は上記表示画面11の明るさ、コントラスト等を調整するためのつまみ、15は接続端子である。

而して、時計付電子ゲーム盤本体1の上面部分には、ゲームおよび時間が表示される表示画面2が設けられていて、この液晶表示画面2は、切り換えスイッチ5を押すと時間が表示され、またゲーム選択スイッチ6および7を押すと、ゲームが行えるように切り換わり、そのゲーム内容とゲームの進行に応じた得点が逐次表示されるように構成されている。

而して、電車やバスの中、またはその待ち時間等にゲームを楽しむ場合には、液晶表示画面2に

ディスプレイせしめられたゲームの進行状態に応じてゲーム操作スイッチ3および4を操作し、ゲームを行うものである。なお、2層液晶表示板を使用した電子ゲーム盤であつては、上記ゲーム選択スイッチ6および7のどちらか一方を押すか、または両方を同時に押すことにより、簡単な内容のゲーム、複雑な内容のゲームおよび一段と複雑な内容のゲームを選択することができる。従つて、使用者は自分の伎倆又は好みに応じて所望のゲームを選択した後、ゲーム操作スイッチ3および4を操作してゲームを行うのである。

一方、室内においてゲームを楽しむ場合には、上記の如く電子ゲーム盤1の液晶表示画面2にゲームをディスプレイせしめてゲームを行うこともできるが、電子ゲーム盤1に設けられている外部表示盤接続端子8と外部表示盤10の接続端子15とを接続コード9によつて接続し、電子ゲーム盤1の液晶表示画面2にディスプレイせしめられた画面と同様な画面を上記外部表示盤10の表示画面11に拡大してディスプレイせしめ、明るさ、コントラスト等をつまみ13および14によつて調整した後、電子ゲーム盤1の液晶表示画面2または上記外部表示盤10の表示画面11を見ながら電子ゲーム盤1のゲーム操作スイッチ3および4を操作してゲームを行うものである。

次に、第3図、第4図および第5図について説明する。

第3図、第4図および第5図中、第1図および第2図と同一の番号を附したものは同一の構成要素を示しており、11a, 11a, 11b, 11b, 11c, 11cおよび11d, 11dはそれぞれ表示画面11に描かれているビーム砲、ビーム、バリアーおよび宇宙人、16, 16は仕切板、17, 17はランプ、18は演算回路、19, 19は電極、20, 20は駆動回路である。

而して、外部表示盤10の乳白色のガラスで製作した表示画面11はゲーム内容に応じて適宜に外部表示盤10の本体より取り外しが行える様に構成されており、その裏面には電子ゲーム盤1の液晶表示画面2に描かれているパターンと同様なパターンが描かれている。そして、その表示画面11は仕切板16, 16によつて仕切られ、上記仕切板16, 16によつて仕切られた各部分にはそれぞれランプ17, 17が設けられている。

5

而して、外部表示盤10の表示画面11にゲームをディスプレイせしめてゲームを楽しもうとする場合には、電子ゲーム盤1の液晶表示画面2に描かれているパターンと同様なパターンが描かれている表示画面11を上記外部表示盤10に取り付け、然る後、電子ゲーム盤1の外部表示盤接続端子8と外部表示盤10の接続端子15を接続コード9によつて接続する。そして、外部表示盤11のメインスイッチ12をオンにすれば、あとは電子ゲーム盤1のゲーム操作スイッチ3および4

電子ゲーム盤1の液晶表示画面2に描かれているパターンと同様なパターンが外部表示盤10の表示画面11には描かれている。例えば、宇宙戦争ゲームを例に挙げて説明すると、ビーム砲11a、11a、上記ビーム砲11a、11aから発射されるビーム11b、11b、バリアー11c、11cおよび宇宙人11d、11d等のパターンが描かれていて、そのうち宇宙人11d、11dの部分のランプ17、17だけは常時点燈しているの、乳白色の上記表示画面11上には常時宇宙人11d、11dが表示されていることになる。

而して、電子ゲーム盤1に設けられているゲーム操作スイッチ3、4を片方ずつ押すと、演算回路18が所定のプログラムに従つて、電子ゲーム盤1の液晶表示画面2の所望の位置にビーム砲を表示する。一方、駆動回路20、20は上記演算回路18の出力に応動し、上記液晶表示画面2に表示されたパターンに対応する位置のランプ17、17を点燈し、外部表示盤10の表示画面11に液晶表示画面2と同様にビーム砲11a、11aを表示させる。

また、上記ゲーム操作スイッチ3、4を両方同時に押すと液晶表示画面2に表示させたビーム砲からビームを発射させることができる。外部表示盤10においては駆動回路20が演算回路18の出力に応動して、上記表示画面11に表示させたビーム砲11aのビーム11bのランプ17を宇宙人11dの方向へ向かつて順次点燈して行く様に制御し、あたかもビーム砲11aからビーム11bが発射されたように表示される。

液晶表示画面2に表示されたビーム砲からのビームが宇宙人に当たると、宇宙人の表示が液晶表示

6

画面2から消えることになるが、外部表示盤10の表示画面11においては、ビーム砲11aから発射されたビーム11bが宇宙人11dに当たると上記宇宙人11dの部分のランプ17が消燈し、表示画面11から宇宙人11dの表示が消えることになる。

なお、バリアーはゲーム操作スイッチ3、4の操作に関係無くランダムに液晶表示画面2に表示されるもので、一方、外部表示盤10の表示画面11においても、バリアー11cの部分のランプ17はゲーム開始と共にランダムに点燈するのである。

ビーム砲から発射されたビームがバリアーに当たると、上記ビームの表示が電子ゲーム盤1の液晶表示画面2から消えるが、外部表示盤10の表示画面11においても同様に、上記ビーム砲11aから発射されたビーム11bが点燈したバリアー11cに当たると上記ビーム11bのランプ17が消燈し、宇宙人11dは上記ビーム11bから守られたことになるので、宇宙人11dのランプ17は点燈し続けることになる。

本考案は叙上の如く構成されるので、本考案にかかる電子ゲーム盤による時には、1台の電子ゲーム盤で従来と同様に電車やバスの中、またはその持ち時間等に手軽にゲームを楽しむことができるのは勿論のこと、室内においては、外部表示盤の表示画面上に拡大してディスプレイせしめ、上記表示画面にディスプレイせしめたゲームの進行状態に応じて時計付電子ゲーム盤のゲーム操作スイッチを操作してゲームを楽しむこともできるので、従来の電子ゲーム盤以上の面白さと迫力を得ることができると共に、そのゲーム進展状態をゲームを行っていない第三者が見て楽しむことができるので、大変に商品価値の高い電子ゲーム盤を提供し得るものである。

なお、本考案は叙上の実施例に限定されるものではない。即ち、例えば、本実施例においては外部表示盤の表示画面を乳白色のガラスで構成し、そのガラスの裏面に所望のパターンを描き、ゲーム操作スイッチの操作により所望の位置のランプが点燈するように構成したが、上記表示画面を液晶またはLEDで構成することも可能である。また、電子ゲーム盤裏蓋の裏面にカードケースや薄手のゲーム盤または鏡等を設けることも推奨さ

7

8

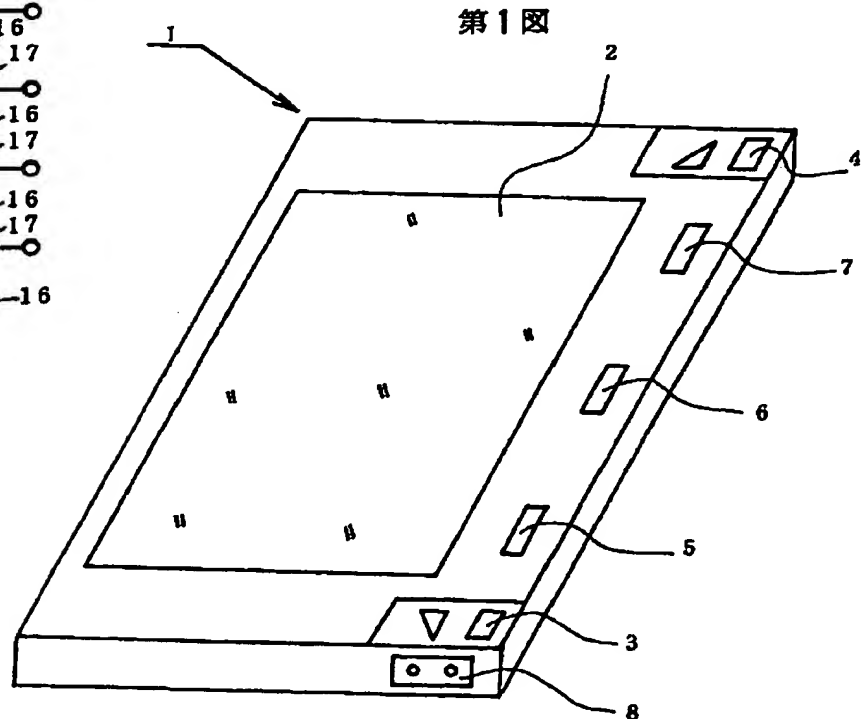
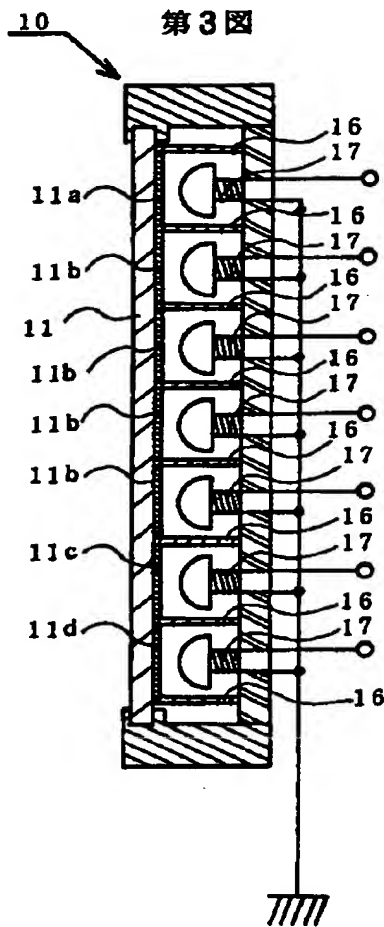
れ、その他電子ゲーム盤の操作方法、電子ゲーム盤の表示画面の構造、ゲーム操作スイッチの取り付け位置および外部表示盤の表示画面の形状等は本考案の目的の範囲内で自由に設計変更できるものであつて、本考案はそれらの総てを包摂するものである。

図面の簡単な説明

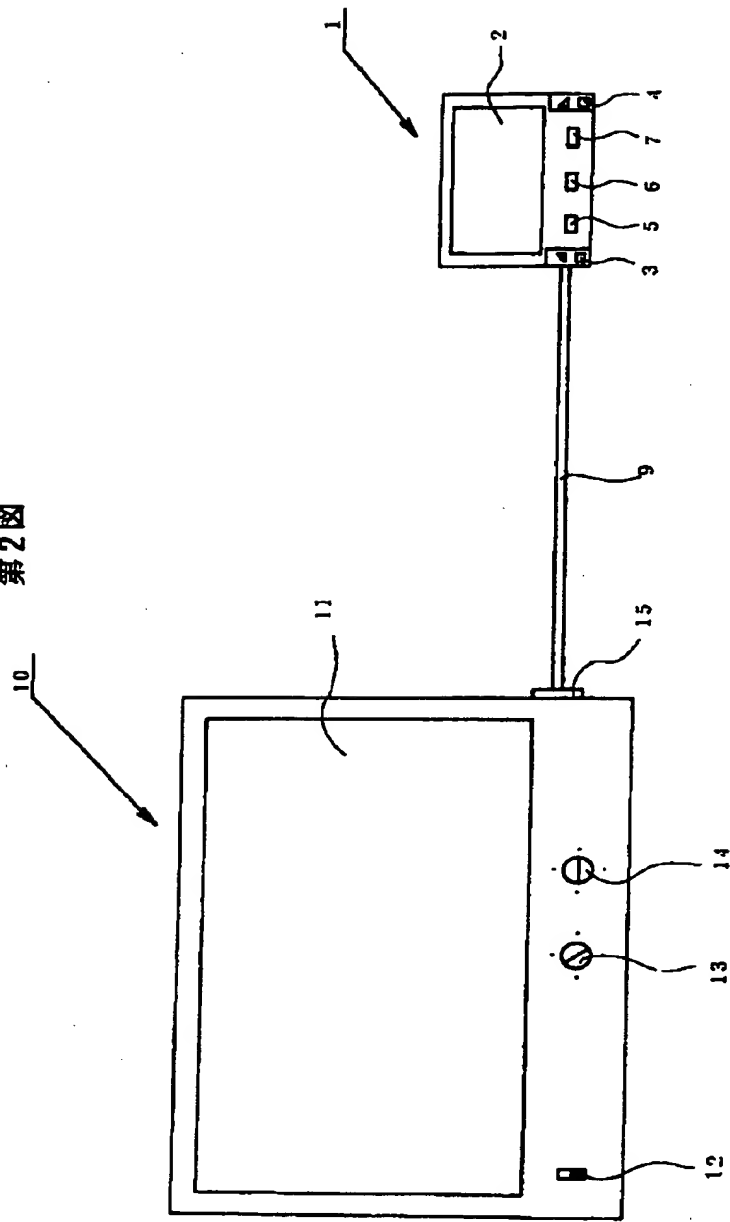
第1図は本考案にかかる電子ゲーム盤の一実施例を示す説明図、第2図は本考案にかかる電子ゲーム盤を外部表示盤に接続した状態を示す説明図、第3図は外部表示盤の縦方向断面図、第4図は外部表示盤の表示画面部分の拡大説明図、第5

図は電子ゲーム盤と外部表示盤の接続時の回路構成を示す説明図である。

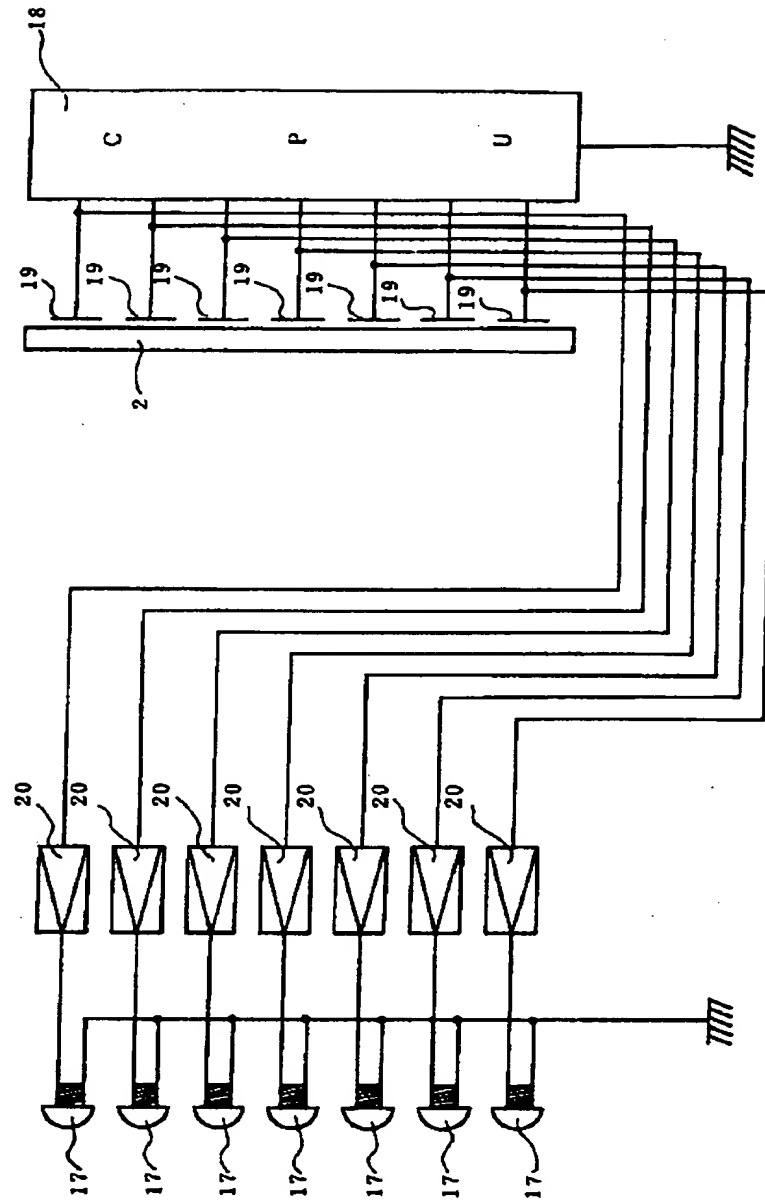
1……電子ゲーム盤本体、2……液晶表示画面、3、4……ゲーム操作スイッチ、5……切り換えスイッチ、6、7……ゲーム選択スイッチ、8……外部表示盤接続端子、9……接続コード、10……外部表示盤、11……表示画面、11a……ビーム砲、11b……ビーム、11c……バリアー、11d……宇宙人、12……メインスイッチ、15……接続端子、16……仕切板、17……ランプ、18……演算回路、19……電極、20……駆動回路。



第2図



第5図



第 4 図

